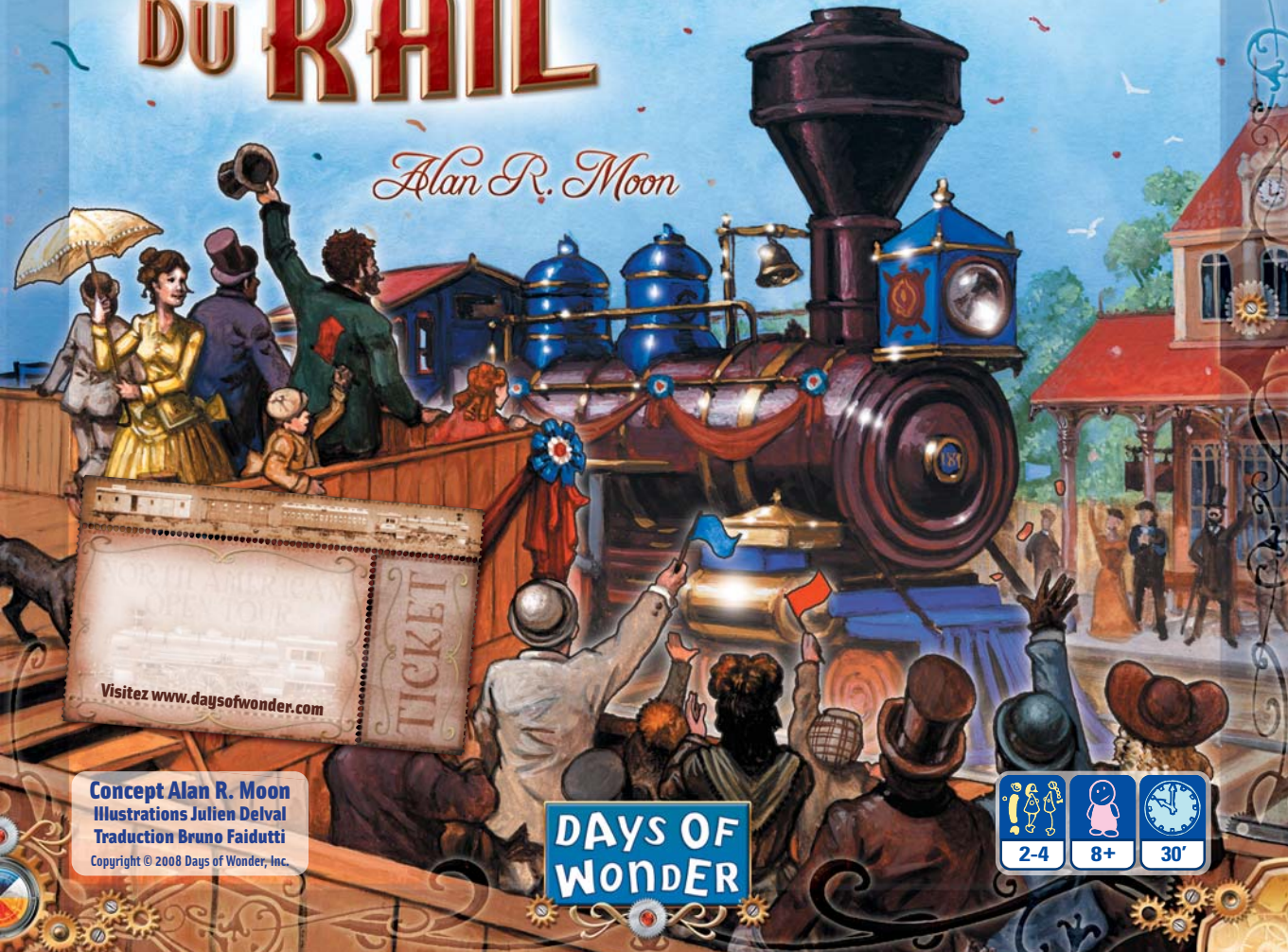


LES AVENTURIERS™ DU RAIL

Le Jeu de Cartes 

Alan R. Moon



Visitez www.daysof wonder.com

Concept Alan R. Moon
Illustrations Julien Delval
Traduction Bruno Faidutti
Copyright © 2008 Days of Wonder, Inc.

**DAYS OF
WONDER**



MATÉRIEL

- 1 livret de règles
- 148 cartes illustrées :

96 cartes Train
(10 Wagons de chaque couleur
et 16 Locomotives)



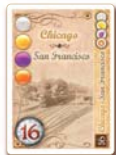
6 cartes Bonus
"grandes villes"



Un Wagon
vert



Une Locomotive
multicolore



46 cartes
Destination

2

BUT DU JEU

Le but du jeu est de marquer le plus de points, en atteignant ses Destinations et en remportant des cartes Bonus en fin de partie. Prenez garde cependant, car les cartes destination conservées mais non atteintes feront alors perdre des points.

DURÉE DU JEU

Les parties à 2 ou 3 joueurs se jouent en une seule manche. Dès que la pioche de Trains est épuisée, on fait un dernier tour de jeu, puis la partie s'arrête. Les points sont alors comptabilisés.

Dans une partie à 4 joueurs, on procède à un premier décompte de points pour les destinations atteintes lorsque la pioche de Trains est épuisée. On remêle ensuite les

MISE EN PLACE DU JEU



ZONE DE PIOCHE

ZONE DU JOUEUR



Donnez 1 carte Locomotive (joker) à chaque joueur 1.

Mélangez les cartes Locomotive restantes et toutes les cartes Wagon pour former une pioche de Trains. Distribuez 7 cartes à chaque joueur 2 et placez le reste de la pioche, face cachée, à proximité des joueurs.

Prenez les 5 premières cartes de cette pioche, et placez les face visible, en ligne, à côté de la pioche 3. Placez les 6 cartes Bonus "grandes villes" sur le côté, visibles de tous 4.

Mélangez les cartes Destination et distribuez en 6 à chaque joueur 5. Placez les cartes Destination restantes, face cachée, afin de former une pioche de Destinations 6.

Chaque joueur regarde ses cartes Destination en secret, et choisit celles qu'il souhaite conserver. Il doit en garder au moins une, mais peut les garder toutes s'il le souhaite. Les cartes Destination rejetées sont remêlées dans la pioche Destination. La partie peut alors commencer.

cartes Train pour former une nouvelle pioche et entamer une seconde manche. À la fin de cette seconde manche, la partie s'achève et on calcule les scores finaux.

VUE D'ENSEMBLE D'UNE PARTIE

Durant la partie, les joueurs peuvent:

- ◆ Piocher de nouvelles cartes Train ou Destination, afin de les ajouter à leur main.
- ◆ Poser des cartes Train devant eux, dans leur Gare de triage.
- ◆ Retirer des Trains de leur Gare pour les placer dans une pile face cachée, devant eux. Cette pile représente leurs Trains en circulation.

Les joueurs utilisent leurs Trains en circulation pour atteindre leurs destinations. Pour

GARE DE TRIAGE DU JOUEUR



cela, la couleur et le nombre de ces cartes Train doivent correspondre à ceux indiqués sur leurs cartes Destination. Les joueurs peuvent aussi remporter des Bonus pour les "grandes villes".

LE TOUR DE JEU

Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur jouant à son tour.

Le tour d'un joueur se compose de deux étapes consécutives :

Étape 1 :

Sortir des Trains de sa Gare de triage pour les mettre en circulation – Si un joueur a des cartes Train dans sa gare (voir "Placer des Trains en gare", plus loin), il *doit* prendre 1 carte Train de chacune des colonnes de cartes Train de couleurs différentes dans sa gare de triage, et les placer, faces cachées, sur sa pile de trains *en circulation*.

Les cartes de Trains en circulation restent cachées de tous, *y compris du joueur qui les a mises en circulation dans sa pile*, et ce jusqu'à ce que la pioche de cartes Train soit épuisée et que vienne le moment de regarder quelles Destinations peuvent être atteintes.

Note : Pour faciliter la tâche des joueurs les plus jeunes ou débutants, vous pouvez leur permettre de regarder à tout moment leur propre pile de trains en circulation.

Lors du premier tour de jeu, et lorsqu'un joueur n'a pas de cartes Train en gare de triage, cette étape est ignorée.

Étape 2 :

Le joueur *doit* ensuite choisir une - *et une seule* - des 3 actions suivantes :

- A. Piocher de nouvelles cartes Train**
- B. Placer des Trains en Gare**
- C. Piocher de nouvelles cartes Destination**

A. Piocher de nouvelles cartes Train – (Les règles de pioche sont identiques à celle du jeu de plateau *Les Aventuriers du Rail* ; seule exception, l'apparition d'une 3ème Locomotive face visible n'entraîne pas de défausse immédiate des cartes face visible).

Le joueur pioche 2 cartes Train, prises chacune soit du sommet de la pioche de Trains, soit parmi les 5 cartes Train face visible. Toute carte choisie face visible est immédiatement remplacée par la première carte de la pioche, et ce avant que la carte suivante soit piochée.

Une Locomotive face visible compte pour 2 cartes piochées, et le tour du joueur s'arrête alors immédiatement. En revanche, une Locomotive piochée face cachée ne compte que pour 1 carte, comme un Wagon normal.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main. Un joueur peut donc toujours choisir de piocher des cartes Train à son tour de jeu, sauf s'il n'y a plus de cartes disponibles, la pioche étant épuisée.

Ou

B. Placer des Trains en Gare – Le joueur peut prendre des cartes Train de sa main, et les placer dans sa gare de triage, selon l'une des deux modalités suivantes :

- ◆ Soit 2 cartes ou plus d'une même couleur
- ◆ Soit exactement 3 cartes, de trois couleurs différentes.

Lorsqu'il joue 2 cartes ou plus d'une même couleur, le joueur doit placer ces cartes en colonne, chaque carte légèrement décalée afin que leur nombre soit clairement visible. Des Locomotives peuvent se trouver parmi ces cartes, mais elles sont toujours posées sur le dessus. Plus tard, une fois ces Locomotives mises en circulation sur la pile du joueur, elles pourront remplacer un Wagon de n'importe quelle couleur, et pas

nécessairement de la seule couleur à laquelle elles étaient associées en gare de triage.



Lorsqu'il joue des cartes de couleurs différentes, le joueur doit poser exactement 3 cartes Wagon de sa main, de trois couleurs différentes. Aucune d'entre elles ne peut être une locomotive.

Un joueur ne peut jamais jouer de cartes d'une couleur déjà présente dans sa gare. Il doit donc pour cela d'abord mettre en circulation, sur sa pile, les cartes Train de cette couleur se trouvant dans sa gare.

De plus, un joueur ne peut jouer des cartes Train d'une couleur présente dans la gare d'un autre joueur que si les cartes qu'il joue sont en nombre strictement supérieur à celles présentes chez son rival. L'autre joueur doit alors immédiatement défausser toutes ses cartes de cette couleur qui se trouvent dans sa gare.



Le trajet Los Angeles - Pittsburgh, grâce à 3 wagons des bonnes couleurs et une locomotive.



Ou

C. Piocher de nouvelles cartes Destination – Le joueur pioche les 4 premières cartes de la pioche Destination. Il peut en garder le nombre de son choix, voire aucune. Les Destinations non conservées sont placées en dessous de la pioche.

Une fois le tour d'un joueur achevé, on passe au tour du joueur assis à sa gauche. Chacun joue ensuite à son tour jusqu'à ce que la pioche de Trains soit épuisée.

LORSQUE LA PIOCHE DE TRAINS EST ÉPUISÉE

Lorsque la dernière carte Train de la pioche est piochée ou révélée, on entame un dernier tour de jeu. Chaque joueur joue encore une dernière fois, y compris celui qui avait pioché ou retourné cette carte. S'il ne reste qu'une seule carte face visible qui puisse être piochée, le joueur peut décider de la prendre, en guise de tour de jeu. Les joueurs suivants seront alors contraints, à leur tour de jeu, de choisir une des options restantes - Piocher des cartes Destination ou Placer des trains en gare.

Après ce dernier tour de jeu, on passe à la vérification des destinations atteintes. Pour cela, les joueurs utilisent les cartes Train qu'ils ont préalablement mises en circulation dans leur pile pour atteindre autant de destinations que possible parmi celles figurant sur les cartes Destination qu'ils ont en main.

Pour atteindre une destination, un joueur doit pouvoir défausser parmi les cartes qu'il a mises en circulation sur sa pile des cartes identiques en couleur et en nombre à celles indiquées sur cette carte Destination. Chaque carte de Train défaussée ne peut être utilisée que pour atteindre une seule destination. Une Locomotive peut remplacer un Wagon de n'importe quelle couleur.

Les joueurs daltoniens pourront, pour vérifier la couleur de leurs cartes, se repérer aux symboles situés dans les coins supérieurs des cartes Train, et reproduits dans la colonne de droite sur les cartes Destination.

Une fois ces vérifications effectuées, chaque joueur additionne les points rapportés par chacune des destinations qu'il a réussi à atteindre et annonce son score. Les cartes Destination atteintes sont ensuite placées, face cachée, à côté du joueur.

S'il y a 2 ou 3 joueurs, la partie s'achève - Passez directement aux paragraphes Fin de Partie et Calcul des Scores.

JEU À 4 JOUEURS

S'il y a 4 joueurs, la partie continue comme suit : les joueurs conservent en main les cartes Destination qu'ils n'ont pas atteintes. Ils conservent également les cartes Train non jouées qu'ils avaient en main à la fin de la première manche.

Toutes les autres cartes Train, c'est à dire celles qui viennent d'être défaussées pour atteindre des destinations, celles qui étaient en circulation sur la pile des joueurs et n'ont pas pu être utilisées, et celles qui restaient dans les gares des joueurs, sont défaussées.

Toutes ces cartes sont rassemblées et mélangées afin de former une nouvelle pioche de cartes Train. On distribue à chaque joueur 4 cartes de cette nouvelle pioche.

La partie reprend alors là où elle s'était interrompue, au tour du joueur à gauche du dernier à avoir joué. Lorsque la pioche est à nouveau épuisée, les joueurs ajoutent à leur score de la première manche les points des nouvelles Destinations qu'ils ont réussi à atteindre, puis on passe au calcul des scores finaux.

FIN DE PARTIE ET CALCUL DES SCORES

Les joueurs possédant des cartes Destination qu'ils sont incapables d'atteindre, faute de cartes Train correspondantes en circulation dans leur pile, soustraient la valeur de chacune de ces destinations à leur score.

Ensuite, le(s) joueur(s) ayant réalisé le plus de cartes Destination incluant une grande ville donnée (Seattle, Los Angeles, Chicago, Dallas, New York et Miami) reçoit la carte Bonus correspondante et marque le nombre de points indiqué sur la carte bonus. Si plusieurs joueurs sont à égalité sur une même grande ville, ils marquent tous les points de Bonus de cette ville. Une carte Destination reliant deux grandes villes compte pour chacun des deux bonus.

Le joueur ayant le score final le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, celui des ex-æquo ayant atteint le plus grand nombre de destinations l'emporte. Dans le cas improbable où il y aurait encore égalité, c'est le joueur ayant le plus de cartes de Bonus "Grandes villes" qui l'emporterait.

ACCÈS EN LIGNE

Découvrez conseils et astuces sur le jeu de cartes et le jeu de plateau des Aventuriers du Rail sur : www.ticket2ridegame.com

